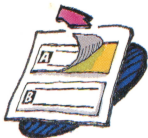
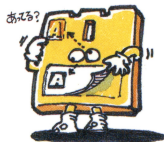
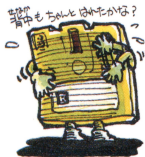
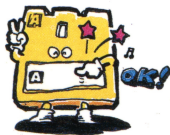
KDS-AKM

悪魔城 ドラキュラ™

ディスクカードを書き換えたキミのための

じょうずなシールのはりかた

1 同封のディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょう。

3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう一度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう!

▼悪魔城(あくまじょう)ドラキュラ　SIDE(サイド) A用(エーよう)シール

™

　KDS-AKM

▼悪魔城(あくまじょう)ドラキュラ　SIDE(サイド) B用(ビーよう)シール

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

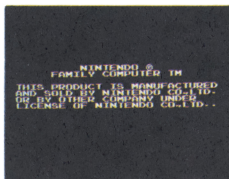
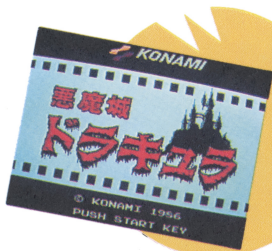
™

　KDS-AKM

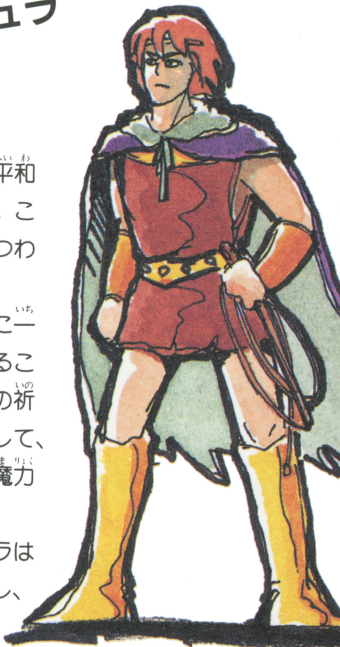
もくじ

ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！

ファミリーコンピュータ本体とＲＡＭアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体のＰＯＷＥＲをＯＮにしよう。きちんと接続していればマリオとルイージが追いかけっこをする画面が出るので、ディスクカードをＳＩＤＥ Ａを上にしてセット。特に、うら表には注意しよう。画面がちゃんと出ないときは、もう一度最初から接続をよく確かめながらセットしてみよう。

“NOW LOADING…” という表示のあと、右のような画面が出てくる。SIDE Aが上になっていないと出てこないよ。

右のタイトル画面が出てきたら、STARTボタンを押す。いよいよディスクならではのモードセレクト画面へ進める。起動しなかったら40ページを見てみよう。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

悪魔城ドラキュラストーリー

　中世ヨーロッパにある平和な小国トランシルバニア。この国にはドラキュラにまつわる伝説がある。
『魔王ドラキュラは百年に一度、キリストの力が弱まるころ、邪悪な心を持つ人間の祈りによって復活する。そして、その復活のたびに、彼の魔力は強くなる。』
　過去に一度、ドラキュラはこの世に復活した。しかし、

ドラキュラの全世界を暗黒の雲でおおい、闇の世界に君臨しようとする野望は、英雄クリストファー・ベルモンドによって打ち砕かれたのであった。

魔王ドラキュラ イースターに復活

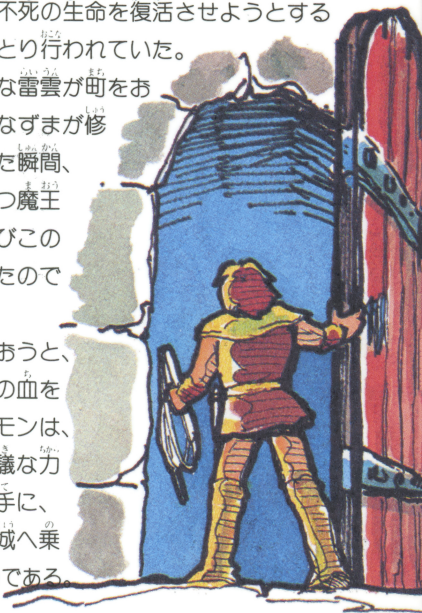
ドラキュラがクリストファー・ベルモンドとの死闘に敗れ、トランシルバニアの片田舎に再び眠りについて百年がたとうとしていた。

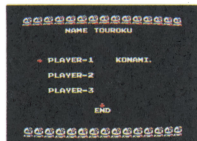
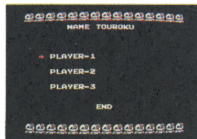
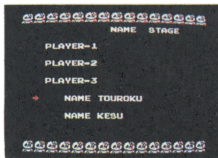
イースターの夜、町ではキリストの復活を記念して盛大なカーニバルが催されていた。

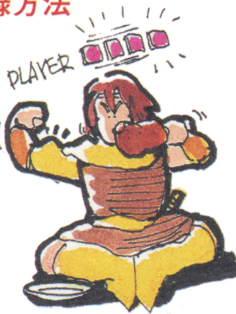
しかし、町はずれの荒廃した修道院跡では、邪教徒によってドラキュラ伯爵の亡骸に人間の

生血をそそぎ、不死の生命を復活させようとする黒ミサの儀式がとり行われていた。

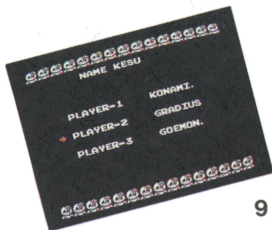
そして、邪悪な雷雲が町をおおい、一筋のいなずまが修道院をつらぬいた瞬間、暗黒の野望を持つ魔王ドラキュラが再びこの世に舞いもどったのである。

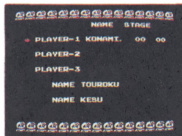
この危機を救おうと、ベルモンド一族の血を受け継ぐ青年シモンは、父ゆずりの不思議な力を秘めたムチを手に、1人ドラキュラ城へ乗り込んで行ったのである。

まず、名前を登録することからスタート

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面が出る。このゲームでは、3人のデータを保存できる。

名前の登録方法

①モードセレクト画面で、“NAME TOUROKU”をセレクトSTARTボタンを押す。②3

人のうち、空いているＰＬＡＹＥＲをセレクトして、ＳＴＡＲＴボタンを押す。③アルファベットを十字ボタンで選んでＡボタンを押す。④最後にＥＮＤを選んでＡボタンを押して、登録完了だ。文字を訂正するときには"⇩"をＢボタンで訂正したい文字のところまでもどして、十字ボタンで訂正することができる。

登録した名前を消すときには

①モードセレクト画面で"ＮＡＭＥ　ＫＥＳＵ"をセレクトしてＳＴＡＲＴボタンを押す。②消したい名前のところまで"⇨"を移動させてＳＴＡＲＴボタンを押せば消すことができる。

さあ、ゲームスタート！

名前の登録が終われば、自分の名前をセレクトしてSTARTボタンを押すと、ゲームがスタートする。ゲーム中にディスクカードのA面・B面を入れかえる表示が画面に出たら、その指示に従って入れかえよう。

ゲームのデータが保存できるぞ

このゲームはゲームオーバーのときに、どのステージまで進んだかと、今まで何回プレイしたかの2つのデータを保存することができる。次にゲームするときには、前回保存したブロックの最初からはじめられる。

ゲームオーバーになったら

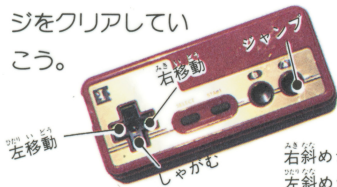
制限時間内にブロックをクリアできなかったり、床のあなから落ちたり、敵にやられてＬＩＦＥがなくなると、プレイヤーアウト。アウトを重ねてゲームオーバーになったとき“ＣＯＮＴＩＮＵＥ”をセレクトすれば、ゲームオーバー時のブロックの最初からはじめられる。

1度ゲームをENDしたあとは

２回目以降にゲームをスタートさせると、名前登録して保存してある場合は、前回最後に保存したブロックの最初からはじめられる。そうじゃないときは、いちばん最初からのスタートだ。

シモンのムチがしなる！

ムチ使いの名人シモン

キミは英雄の血を受け継ぐ青年シモンとなって、不思議な力を秘めたムチをあやつる。ＡＢボタンをたくみに操作して、各ステージをクリアしていこう。

右斜めジャンプ……Ａボタン＋→

左斜めジャンプ……Ａボタン＋←

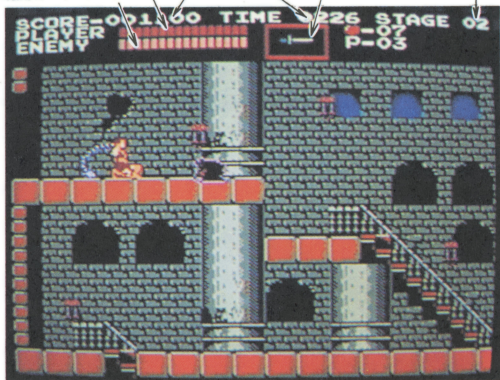
●ムチ・アイテム（時計・聖水・オノ・短剣・クロス）操作方法

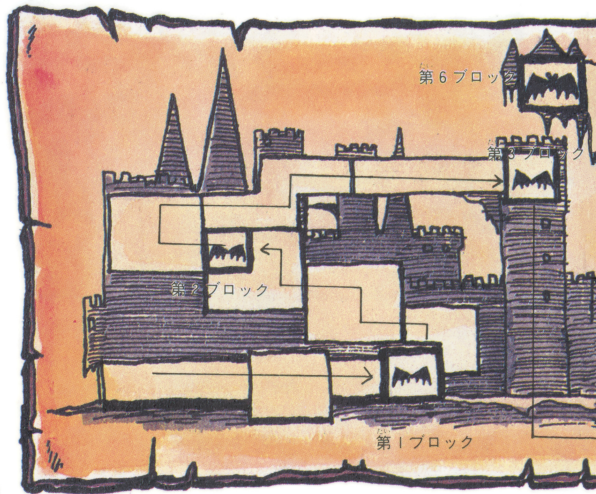
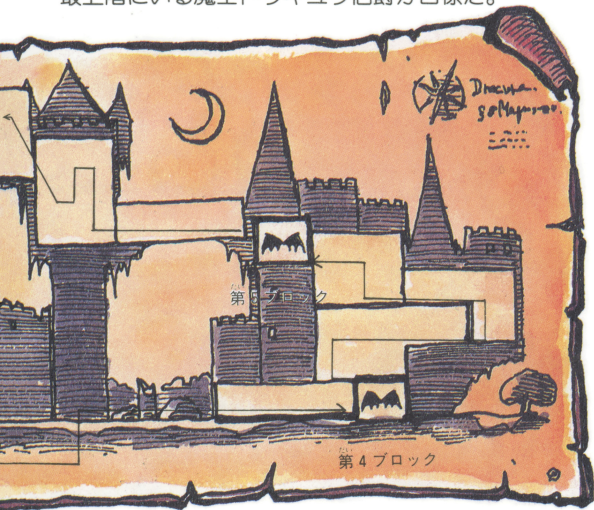
ムチ…Ｂボタン＋ジョイスティック（左、右、下）

アイテム…Ｂボタン＋ジョイスティック（上）

ま横うち（Ｂボタン）

しゃがみうち
（↓＋Ｂボタン）

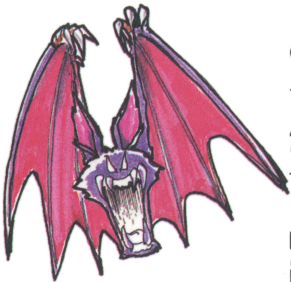
ジャンプうち
（Ａボタン＋Ｂボタン）

- タイム…タイマーが〝0〟になればプレイヤーはアウト。
- プレイヤー用パワーメーター…敵にプレイヤーが当たるとメーターが減り、〝0〟になるとプレイヤーはアウト。
- アイテム…いちばん新しく取ったアイテムを表示。
- ボス敵用パワーメーター…ボス敵にダメージを与えるとメーターが減り、〝0〟になるとボス敵はアウト。

めざすは最上階にいる魔王ドラキュラ

プレイヤーはドラキュラ伯爵の住んでいる館へ入り、1階より手下キャラ、ボス敵をやっつけながら進んで行く。最上階にいる魔王ドラキュラ伯爵が目標だ。

シモンの行く手をはばむ敵キャラクターのラインナップ

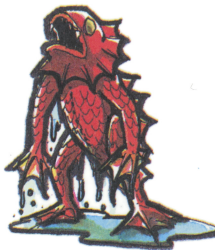
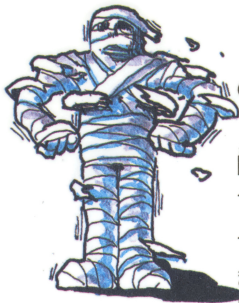
ドラキュラの復活とともに暗い棺の中からよみがえった怪物たち。入手したアイテムをうまく活用して倒していこう。

※カッコの中は得点。

●吸血コウモリ-ボス-（3000）ムチをよけ、頭上から体当たりしてくる。オノ・時計を使えば楽勝だ。

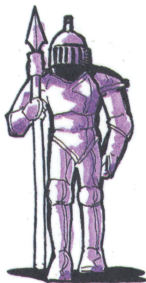
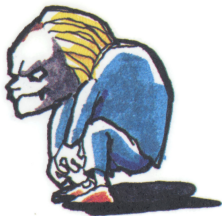
●コウモリⅠ・Ⅱ（200）Ⅰは波形にとんでくる。Ⅱは突然おそいかかってくる。

●**黒ひょう(200)** 第1ステージで出現。一定の距離までいくと走りだす。

●**ゾンビ(100)**
大広間に出現。弱いが次々と出てくるので意外と手強い。

●**半魚人(300)** 水中から突然出現し、プレイヤーめがけて火を吐く。

●**メディウサ-ボス-(3000)** 2番目の強敵。ふだんは石像として身を隠しているが、近づくと本性を現わす。時計・聖水・クロスが有効。

●ミイラ男-ボス（3000）第３の関門。双子なので２体ではさみうちしてくる。また、包帯を波状にとばす。

●カラス（200）
羽ばたきながらねらってくる。動きが読めない。

●メディウサ（300）
波形にとんでくる。ジャンプでかわせば意外と簡単。

●アーマー（400）
動きはおそいが一撃では死なない。離れてうつ。

●せむし男(500) プレイヤーが近づいてくるのを肩をふるわせながら不気味に待っているいやらしい敵。ぴょんぴょん素早くはねまわるので、地面に着地した瞬間をねらおう。

●ゴースト(300)
とりつかれぬうちに、たたいておくことがだいじだ。

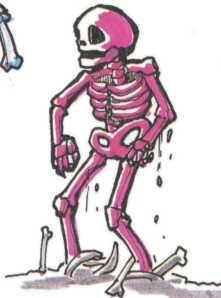
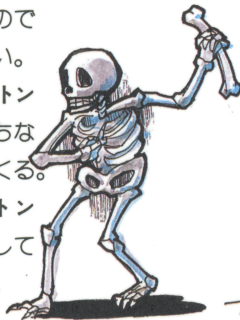
●死神-ボス-(7000) ドラキュラ城の副官のような存在。画面のあらゆるところからカマを出現させプレイヤーをねらってくる。クロスが有効だ。

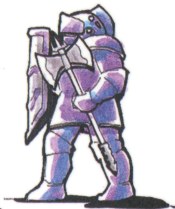
●フランケンシュタインとせむし男-ボス-
(5000) せむし男が弾を投げてくるのでかなりむずかしい。

●ホワイトスケルトン
(300) 距離を保ちながら骨を投げてくる。

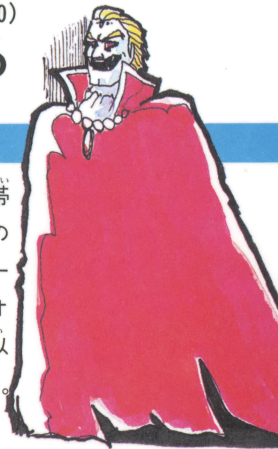
●レッドスケルトン
(400) いくら倒しても復活してくる。

●ホワイトドラゴン
(1000) 首をうねらせながら火弾を吐く。クサリでたたこう。

●骨柱(400) 不定期に火を放つ。非常に固く、連続でたたかなければ攻略が困難。

●大ワシ(300) せむし男を運ぶために出現する。落としてすぐにたたけばＯＫ。

●アックスアーマー(500) 投げてくるオノはブーメランのようにもどる。

●ドラキュラ-ボス-(50000)

その他の得点

●火弾(100) ●ミイラ男の包帯(100) ●ホワイトスケルトンの投げる骨(100) ●アックスアーマーのオノ(100) ●クロスやオノ、聖水を投げて１回で２匹以上やっつけるとボーナスポイント。

シモンに力をあたえるアイテム

●Bボタン＋↑で使用するアイテム

アイテム	懐中時計	短　剣	オ　ノ
キャラクター			
出現場所	敵および置物	敵および置物	敵および置物
効　力	画面内の敵の動きをとめる（3ブロック以降のボス敵にはきかない）	威力は小さいが、まっすぐ敵に向かって飛んでいく。スピードは速い。	威力は大きいが、スピードはややおそめ。放物線状にとんでいく
その他	懐中時計を使うとハートの数が5つ減る	敵や置物にあたると消える	

敵をやっつけたり、特定の置物をこわすとアイテムが出現する。できるだけとっておこう。

聖　水	クロス
敵および置物	敵および置物
威力は大きいが、スピードはおそい。投げると床で破裂して燃えあがる	スピードはおそいが威力は最大。壁などにあたるとはねかえってもどってくる
敵を火にまきこんで焼くことができる	

ハート	ビックハート
敵および置物	敵および置物
アイテム使用回数を増やす（1つずつ）	小さい♡の5つ分の効果がある

ロザリオ	透明薬	クサリ	$ 袋
敵および置物	敵および置物	敵および置物	敵および置物
画面中の敵を全滅できる	一定時間無敵になる	ムチを２段階までパワーアップさせる㊟	●100ポイント（赤い袋）●400ポイント（青い袋）●700ポイント（白い袋）

㊟●パワーアップ１……クサリ　●パワーアップ２……長いクサリ

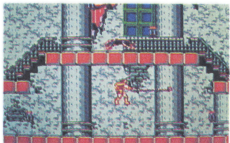
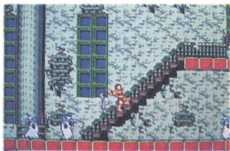
2連射	3連射	肉	魔力の玉
敵・置物・背景	敵および置物	背景	ボス敵
短険、オノ、聖水、クロスなどのアイテムを2回連続で発射できる	短剣、オノ、聖水、クロスなどのアイテムを3回連続で発射できる	プレイヤーの体力を回復させる	プレイヤーの体力をすべて回復させる
敵や置物を連続して10回以上ダメージを同じアイテムであたえると出る	敵や置物を連続して10回以上ダメージを同じアイテムであたえると出る	画面のあるきまった場所をムチでたたけば出現	これを取ることによって1ブロックのクリアとなる

攻略するのは6ブロック、18ステージ。魔王ドラキュラをたおせ

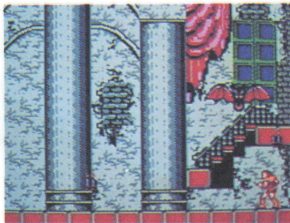
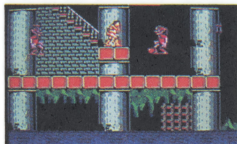
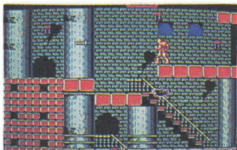
●ゲーム目的

プレイヤーは、ムチを操作しながら敵をやっつけていく。ボス敵を倒し魔力を封じた玉を奪い返せばパターンクリア。きみはシモンとなって6つの玉を集めるのだ。

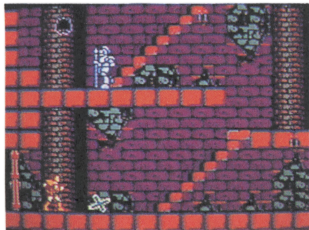
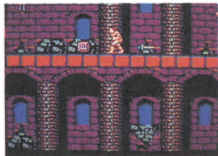
BLOCK. 1

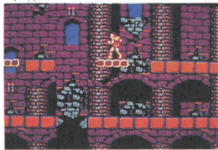
第1ブロックはたいした敵は出てこない。確実に敵を倒し、ローソクをこわしてハートをためよう。それが高得点につながる。地下室と吸血コウモリとの対決は懐中時計を確実に使っていけば楽勝だ。

必修テクニック

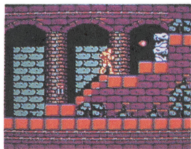
ジャンプうち……プレイヤーの頭上のロウソクをこわすときや空中からの敵をたたくときなど、このゲームにとってジャンプうちはなくてはならないテクニック。

●右手親指で押さえこむようにAボタン→Bボタンと押す(時間差をおいて連続的に 。

第1ステージ……玄関から廊下
第2ステージ……地下室
第3ステージ……廊下(ホール)

BLOCK. 2

ここでは浮き島とつり天井のしかけが初登場する。どちらもちょっとした失敗がシモン1人のミスにつながるので、うまくタイミングをはかってきりぬけていこう。アーマーとメディウサに注意が必要だ。

↑アーマーとコウモリII

↑第5ステージ・シモン

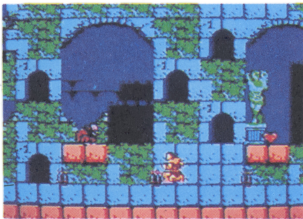
→浮き島にのったシモン

↑メディウサ

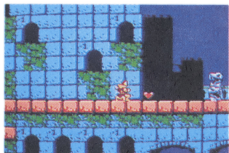
↑礼拝堂のつり天井

↓シモンをひたすら追いかけてくるゴースト

第4ステージ……赤レンガの廊下と階段
第5ステージ……赤レンガの廊下
第6ステージ……礼拝堂

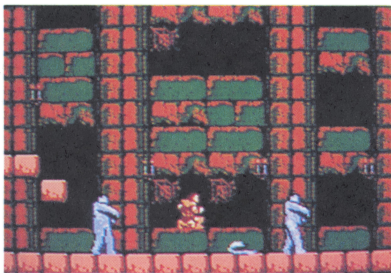
BLOCK.3

このブロックはせむし男、骨柱、メディウサ、カラスなどのくせのある敵が多い。
その中でも意外と伏兵なのがカラス。羽ばたきながらシモンをねらってくる。動きが読みづらいので、アイテムをうまく使ってきりぬけよう。

↑カラス

↑せむし男

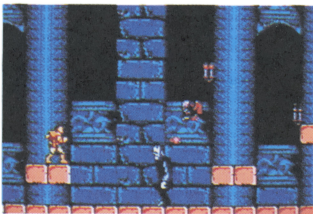
←ホワイトスケルトン

↑骨柱

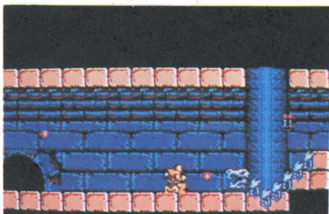
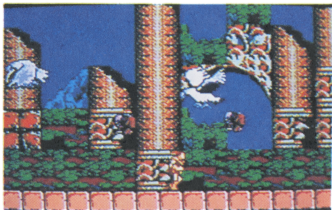
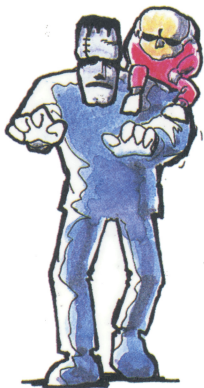
↗メディウサ

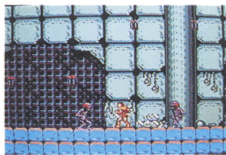
→ミイラ男

第7ステージ……中庭に面した渡り廊下
第8ステージ……別の塔に移るあいだの橋
第9ステージ……ミイラのいる部屋に移る橋

BLOCK. 4

このブロックは、最初の地下洞窟、中庭、渡り廊下とめまぐるしく場面がかわる。地下洞窟は自分なりのパターンをみつけよう。中庭のせむし男と大ワシのコンビ攻撃は、せむし男が落ちてきたときをねらってたたこう。いったんとびまわると、めんどうになるぞ。

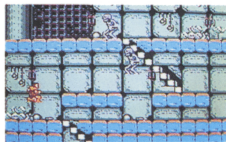
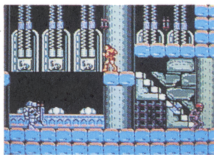
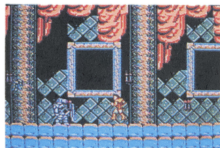
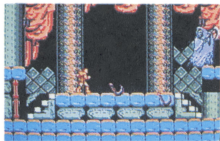
↑地下に現れた半魚人

↑フランケンシュタインとせむし男

←波形にとんでくるコウモリI

第10ステージ……地下洞窟。下は水面
第11ステージ……くずれた城の残骸
第12ステージ……せまい渡り廊下

BLOCK. 5

ここでの新しい敵はレッドスケルトンとアックスアーマーだ。レッドスケルトンは、動きがおそく体当りしてくるだけの敵だが、いくらたたいても復活してくるからうるさい。アックスアーマーが投げるオノはブーメランのようにもどってくるので注意しよう。

↑レッドスケルトン

↑アックスアーマー

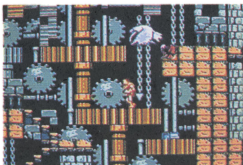
↑ホワイトスケルトン

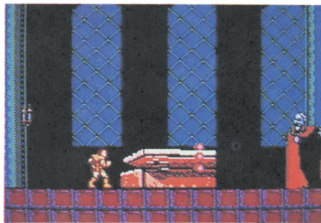
↑白い＄袋をねらえ！

第13ステージ……牢獄のある部屋
第14ステージ……実験室
第15ステージ……額縁のある部屋

BLOCK.6

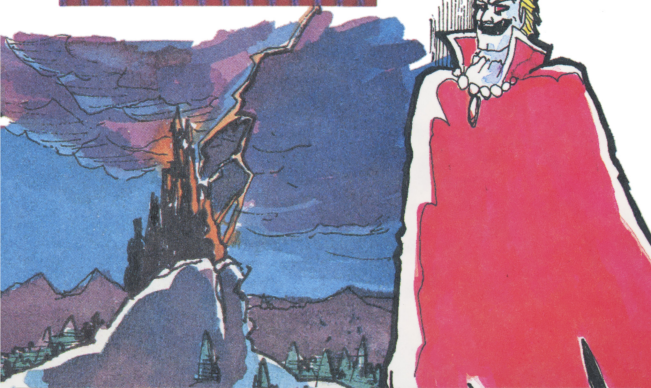
第16ステージの時計台へ移る橋は、吸血コウモリが連続してでてくる難関だが、走りぬけると簡単だ。

↑吸血コウモリ

↑ロザリオを取るシモン

↑時計台の中に現われた大ワシとせむし男

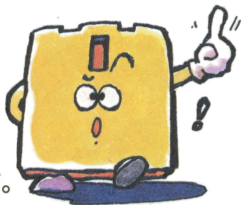
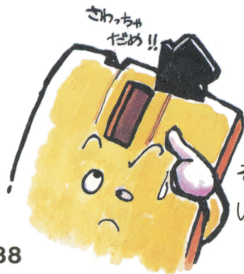
↑魔王ドラキュラの住む塔に向かうシモン

第16ステージ……時計台へ移るための橋

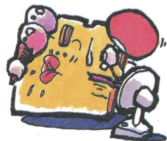
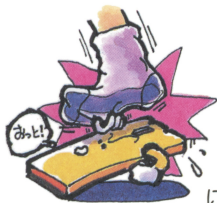
第17ステージ……時計台の内部

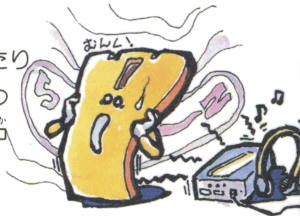
第18ステージ……ドラキュラの住む塔の内部

これだけは覚えておいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

ディスクカードは大切に取り扱おう

さわっちゃだめ!!

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！ それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。

●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。だから、風通しのよい涼しい場所に保管しよう。

●ゴミゴミしたところは大キライ！　ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光の当たる場所にも置かないように。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。磁石だけじゃなく、テレビ、ラジオなどにも磁力があるから、近づけないようにしよう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

このたびはコナミの「悪魔城ドラキュラ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。

1986年9月26日初版

発行　**コナミ株式会社**
〒101　東京都千代田区神田神保町3丁目25　TEL.03-264-5678(代)
〒561　大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5　TEL.06-334-0335(代)

編集　コスカ出版株式会社
〒113　東京都文京区本郷5丁目25-16　TEL.03-818-8301(代)

悪魔城ドラキュラ

コナミ株式会社